

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sistem pendidikan di Indonesia selalu mengalami perkembangan yang bertujuan untuk mewujudkan pendidikan yang lebih berkualitas, dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu elemen yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat memaksimalkan proses penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan pengajar.

Perkembangan penggunaan media pembelajaran cukup beragam, mulai dari yang sederhana, seperti media berbasis manusia. Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi, media jenis ini pada umumnya memusatkan informasi kepada pendidik. Perkembangan teknologi, terutama teknologi percetakan ikut mempengaruhi perkembangan dari media pembelajaran dengan banyaknya penggunaan media berbasis cetak atau visual yang berupa: buku teks, majalah, gambar atau foto, bagan, poster, dan peta. Pertengahan abad ke-20 dengan ditemukannya teknologi audio, seperti radio, *tape recorder*, dan piringan hitam, ikut mempengaruhi penggunaan media pembelajaran. Teknologi audio dikembangkan dengan menggabungkan antara teknologi audio dan visual, seperti film, video dan program TV.

Media pembelajaran yang sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) adalah multimedia. Multimedia adalah media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan berbagai jenis media (teks, gambar, suara, video, dan animasi) ke dalam satu program secara digital dan dalam satu model pembelajaran. Penggunaan multimedia memiliki banyak kelebihan, sesuai dengan pendapat Hofsterrer (dalam Munir, 2013, hlm. 3) yang mengemukakan bahwa:

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.

Menurut *Computer Technology Research* (dalam Munir, 2013, hlm. 6) menyatakan bahwa : “ Orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus”. Multimedia dapat menyajikan informasi yang bersifat multisensorik (dilihat, didengar dan dilakukan) dengan merangsang banyak indera dalam waktu yang bersamaan, sehingga efektif dan efisien dalam menarik perhatian, minat belajar dan tingkat retensi yang baik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis multimedia, selain sebagai metode penyampaian materi pembelajaran linear (satu arah), juga dapat dirancang sebagai multimedia interaktif. Multimedia interaktif dapat diprogram dengan bantuan *software*, dengan tampilan yang memiliki fungsi interaktif antara perangkat pembelajaran dengan *user* sebagai *controlling*, sehingga menciptakan komunikasi dua arah. Multimedia interaktif dapat memberikan pembelajaran secara individu melalui sistem tutorial, karena teknologi multimedia interaktif dapat mengulang (*playback*) informasi atau materi, jika peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan pada saat proses belajar mengajar.

Multimedia interaktif dapat diaplikasikan pada berbagai disiplin ilmu salah satunya adalah pada mata kuliah linseri, khususnya pada materi pembuatan pola longtorso. Longtorso merupakan busana dalam (*lingerie*) yang memiliki karakteristik yaitu membentuk mungkum, pas dibadan sehingga membentuk lekuk tubuh, dan memiliki panjang minimal sampai panggul sesuai dengan pendapat Arifah, Riyanto (2003, hlm. 336) tetapi pada perkembangannya panjang longtorso sampai pertengahan paha bahkan hingga lutut.

Penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar dengan materi pembuatan pola longtorso berdasarkan pengamatan penulis secara langsung. Proses pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah dan demonstrasi. Media yang digunakan pada saat penyampaian materi yang bersifat teori mengenai pembuatan pola longtorso, menggunakan media visual yaitu *infokus*. Penyampaian materi yang bersifat praktek seperti mengambil ukuran badan, pembuatan pola longtorso, membuka mungkum dilakukan secara demonstrasi dengan menggunakan media papan tulis. Berdasarkan identifikasi

program pembelajaran pola longtorso, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran pembuatan pola longtorso perlu didukung oleh media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran pembuatan pola longtorso yang hendak dicapai serta dapat menarik minat belajar. Meningkatkan pemahaman peserta didik dan dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan tujuan mengoptimalkan pemahaman dalam pembuatan pola longtorso serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Uraian latar belakang di atas menjadi dasar pemikiran penulis untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembuatan Pola Longtorso”. Penggunaan teknologi multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai sarana alternatif untuk menyampaikan materi pembuatan pola longtorso, dan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman baik secara teori maupun praktek dalam pembuatan pola longtorso serta meningkatkan kualitas pembelajaran baik secara rasional maupun fakta lapangan.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah perlu ditentukan terlebih dahulu untuk memudahkan dan mengetahui masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, sehingga objek penelitiannya jelas dan terarah. Rumusan masalah penelitian lazimnya ditulis dalam bentuk pertanyaan penelitian. Pertanyaan penelitian yang dibuat umumnya mengidentifikasi topik atau variabel-variabel yang menjadi fokus penelitian. Rumusan masalah yang berkaitan dengan pengembangan multimedia interaktif pembuatan pola longtorso adalah:

1. Bagaimana merancang program pembelajaran pembuatan pola longtorso?
2. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif pada pembelajaran pembuatan pola longtorso?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ilmiah adalah untuk menemukan jawaban atas suatu masalah yang berarti signifikan dengan melalui pendekatan-pendekatan atau prosedur ilmiah. Tujuan umum dari penelitian ini ialah untuk melakukan penelitian dan pengembangan multimedia interaktif yang dapat memudahkan

menyampaikan materi pembuatan pola longtorso. Secara spesifik tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Merancang program pembelajaran pembuatan pola longtorso.
2. Mengembangkan multimedia interaktif pembuatan pola longtorso.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif pembuatan pola longtorso ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, baik secara teori maupun secara praktis. Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini diantaranya:

1. Secara teoritis, bagi pembaca hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan wawasan yang mendalam mengenai pengembangan multimedia interaktif pembuatan pola longtorso dan bagi penulis dapat memberikan pengalaman secara langsung mengenai sistematika penulisan karya ilmiah berupa skripsi .
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi terhadap pengembangan dan pengayaan dalam bidang keilmuan yang terkait dengan pengembangan multimedia interaktif khususnya pada pembuatan pola longtorso.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan dalam penelitian ini merupakan upaya memudahkan menelaah urutan penulisan dari setiap babnya, penelitian ini mengenai pengembangan multimedia interaktif pembuatan pola longtorso. Secara sistematis dapat diuraikan menjadi lima bab, sebagai berikut: Bab I Pendahuluan, berisi tentang uraian latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Bab II kajian pustaka, berisi tentang konsep longtorso, konsep multimedia interaktif. Bab III metode penelitian berisi tentang uraian mengenai desain penelitian, partisipan dan lokasi penelitian, subjek penelitian, instrument penelitian, prosedur penelitian dan analisis data. Bab IV Pengembangan multimedia dan pembahasan, berisi tentang; rancangan program pembelajaran pembuatan pola longtorso, pengembangan multimedia interaktif pembuatan pola longtorso, hasil validasi penggunaan

multimedia interaktif pembuatan pola longtorso. Bab V simpulan implikasi dan rekomendasi, berisi tentang penafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian yang ditujukan kepada pengguna hasil peneliti dan peneliti selanjutnya.